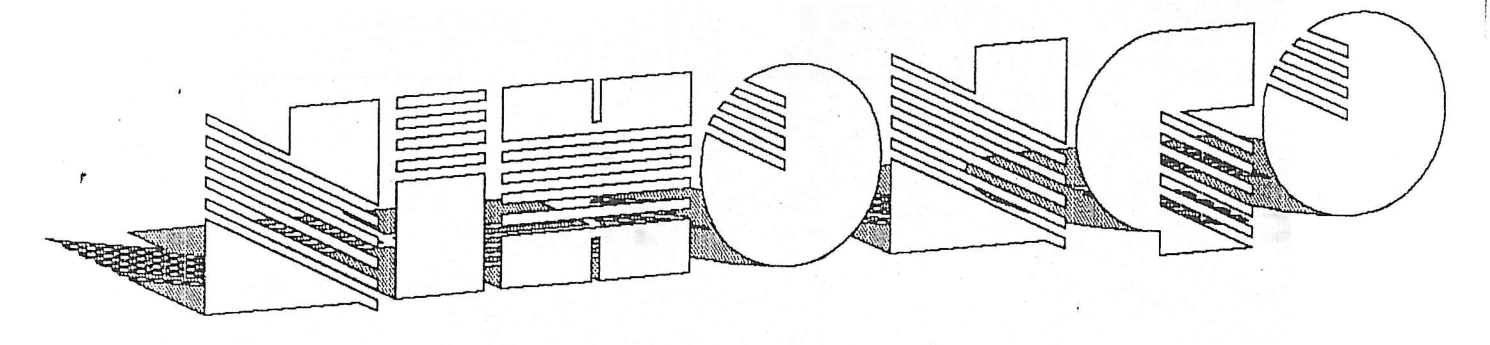


MSX

日本語

NUMERO: 2

15 MAYO 1992

BURAI 2ª PARTE

JIKU NO HANAYOME

F1 - MEMORIES IN FRONT OF THE HIGHWAY

BURAI ブライ 上巻

荒木 伸吾 & 姫野 美智



BIT	ビット
BYTE	バイト
CHARACTER	キャラクタ
CLICK	クリック
COMMUNICATION	通信
COMPUTER COMMUNICA	パソコン通信
DATA	データ
DEGITAL	デジタル
FUNCTION	機能 ／ ファンクション
GRAPHIC	グラフィック
INTERFACE	インターフェース

LIST	リスト
MACHINE CODE	マシン語 ／ 機械語
MAP	マップ
MAPPER	マッパー
MEDIUM (MEDIA)	メディア
MEMORY	メモリ
MODE	モード
MSX	エムエスエックス
NATURAL PICTURE	自然画
NETWORK	ネットワーク ／ ネット
PORT	ポート

パスワードセーブについてのお願い

パスワード方式でゲームをセーブすると、次にゲームを始める時、エラーがおこることがあります。
このため、パスワードでゲームをセーブする時は、必ず次の方法でセーブしてください。

① セーブの村人のところで「何かする」をえらぶ。
② "▶"で「テープ」をえらび、スペースキーをおす。(データレコーダはつながっていなくてもよい)
③ ⏎キーを押すと"ただいまセーブ中です"の文字が表示されるので、すかさずCTRLキーとSTOPキーを同時に押す。(押したままにすること)
④ 5〜6秒後に"セーブにしっぱいしました"と表示されるのでCTRL+STOPキーをはなす。
⑤ もう一度「何かする」をえらぶ。
⑥ "▶"で「パスワード」をえらびスペースキーを押す。
⑦ パスワードが表示されるのでこれをメモする。





DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martínez, Vicente Espada,
Francisco Morales, Manuel Martínez
Francisco Jesús Martos y Paraisoft
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Apartado de correos 150
08900 l'hospitalet.
Barcelona.
Tel.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Jesús Manuel Montané.
MECANOGRAFIA:
Elisa Pérez, Sonia Vives.
IMPRIME:
distrimat - igl'h
MAQUETACION:
Ramón Casillas.

Dep.Legal.B-44817-91

MEIYO (HONOR)

Este número está dedicado, a mi honor, puesto que en la anterior revista no publicaron las fotos del final de Emeral Dragon. También os diré que este número sale en color, pero eso sí, solamente para quien anteriormente lo ha dicho o lo ha pedido. Porque las fotocopias en color son muy caras, y no todo el mundo puede permitirse el lujo de comprarlas, por eso no quiero que hayan confusiones y todo el mundo este esperando este número en color.

Comenzamos con el Disc Station 28, el cuál este mes no es del todo muy satisfactorio. En el disco A encontraremos en un apartado una demo jugable de la casa Momonoki House, llamado Outer limits. Un juego de cartas donde las patadas,puñetazos y cabezazos serán la nota dominante. Como siempre muy buenos gráficos y música, donde si ganamos contemplaremos una gran foto sexy. Los demás apartados de este disco vienen a ser información en kanji, como es habitual.
En el disco B tendremos una nueva versión de The Northern Quarters#5 y también un juego de Compile donde una vendedora de hamburguesas tendrá que despachar a toda prisa a una multitud de gente. Aquí se aconseja ante todo reflejos y rapidez. Todos los demás apartados no tienen demasiado interés.
Después del comentario del Disc Station, os tengo que dar una mala noticia: la cosa es que el Fancine se esta hundiendo, porque la gente del MSX no lo compra. Entonces he llegado a la conclusión de cerrar el fancine, concretamente en el mes de julio.Este será el último número. Lo siento por los 70-80 usuarios que compran el fancine con mucha ilusión, pero como comprendereís tiene mucho trabajo y no llego a que se pagen los gastos del simple



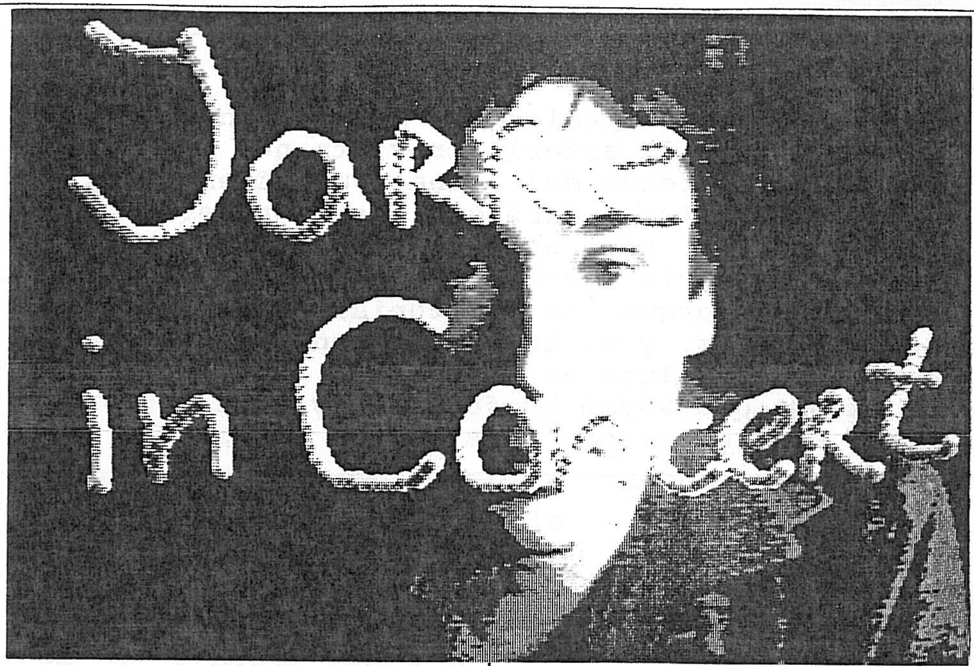
confeccionamiento del fancine.Aun así todo el que quiera llamarme pidiendome alguna información del sistema lo atendere con mucho gusto, y si por ejemplo me escribís os pediría por favor que me mandaraís el sobre con el sello para la vuelta. Porque yo no quiero que el sistema se hunda del todo, quiero seguir ayudando a mi querido sistema, pero ya estoy harto de tener que pagar una serie de gastos yo solo. Hay mucha gente que dirá,¿por qué no subes el fancine? y yo digo que ese no es el problema,no tienen que pagar más los que compran el fancine para que a una gran cantidad de gente que lo tiene fotocopiado lo disfrute a costa de los demás. También os diré que de las 14-15 personas que tienen pagados varios números, que no se preocupen que el dinero les será devuelto.

DIRECCIONES:
Este mes os vamos a dar dos direcciones japonesas.
-GLODIA
SUGINAMIKU OGIKUBO
4-20-12 EKUSERENSU,T1F
TOKYO 167
JAPAN
Esta popular casa ha cosechado juegos como Testament y Emerald

Dragon. Todos esperamos que Glodia saque pronto su último titulo.
La segunda casa es la que vende los famosos ratones MK Mouse II, son para cualquier ordenador MSX.

-WACHI ELECTRONICS CO., LTD. 1-9-4,SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO 101 JAPAN

TRUCOS:
Illusion city:Este truco es para ganar más dinero. Tendremos que ir al barrio de JYURAKU y nos iremos a comprar un compuesto de 10 piezas juntas las cuáles son armas. El precio en total son 15644H$. Si compramos las 10 piezas nos saldrá cada una a 5644H$, sin embargo si solo compramos una,esta nos saldrá por 9020H$, bastante más cara. Tienes que comprarlas todas,pues te saldrá más barato que de una en una. Luego iremos a vender las piezas y nos darán 6765H$ por cada una. Al venderlas todas ganaremos 502006H$ de las 15644H$ que compramos al principio.
Disc Station 24 B: En este disco hay un fichero que es un programa de dibujo, el cuál se llama: GED2T2.
Mid-Garts: Este truco consiste que cuando estemos mal de vida tendremos que hacer lo siguiente. Grabaremos la partida y después miraremos cualquiera de las escenas visuales que anteriormente hemos visto. Cuando acabe esta escena saldremos con la vida llena donde la hayamos grabado con anterioridad.
Peach Up 3A: Cuando salga el título del juego (el del sonido



digitalizado) tendremos que cargar el juego con la tecla CAPS encendida y apretar las siguientes teclas:<F1> <F2> <F3> <F4> <F5> <SELECT> <CLS/HOME> a la vez, con esto conseguiremos un elevado número de vidas y municiones, y saldremos en la segunda pantalla. Si apretamos todas la anteriores menos el <F1> apareceremos en la tercera pantalla. Nuestro amigo Francisco Morales Ureña os pide que si alguien puede perfeccionar el truco que le escriba, su dirección sale en algún que otro fancine.
Peach Up 6B: Aquí nos referimos al juego Pink Dynamite. Hemos encontrados dos Passwords los tendrás que traducir de la siguiente manera: cuando salga el menú de elección cargareís dicho juego apretando las siguientes teclas:<1> <2> <S> <F> <5> <M>, las tendreís que soltar rapidamente cuando salga el mensaje INPUT PASSWORD, y pondremos <MAI> o <YUKI>.
Peach Up 8B: En el juego llamado R.Police. cuando nos salga la pantalla de presenta-



ción, en lugar de darle a la barra, le daremos a los cursores. Aquí nos saldrá un menú donde podremos elegir las músicas y hasta poder ver las cartas a nuestro contrincante.

Solid Snake: Si vamos a la nevera, el símbolo se nos transforma en una llave. Pero si vamos a la sauna, el símbolo también se nos transforma en una llave solo que diferente. Esta se deforma (se vuelve a convertir en símbolo) bastante rápido, así que tendremos que estar un buen rato en la sauna. Una vez



hayamos salido, iremos a uno de los armarios de la entrada de las habitaciones, seleccionando la llave que acabamos de conseguir, y abriremos el que esta más a la derecha. Dentro hay un cassette, y cuándo lo seleccionemos sonará un himno, mientras dure todos los soldados de la pantalla se quedarán inmoviles y nosotros aprovecharemos para suprimirlos. Lo podemos hacer servir unas 10 veces y funciona tanto si nos persiguen como si no.

Xak Tower of gazzel: Menú del programador, para poder acceder a él tendremos que hacer la siguiente combinación de teclas: pulsaremos el cursor de arriba, luego izquierda,abajo, derecha, y luego la tecla <C>. Repetiremos la operación con los cursores y pulsaremos <X>. Volveremos a repetir lo de los cursores y pulsaremos <C>. Todo esto lo podremos hacer en cualquier momento del juego, pero antes pulsaremos <ESC> y luego toda la combinación de teclas que os hemos dicho. Con este menú podremos ver el final directamente o atravesar las paredes.

NOTICIAS:

En la 2ª página del fancine teneís un texto en japonés, donde nos hablan del cartucho Shalom. Nuestro amigo Paraisoft lo ha traducido para todos vosotros. Consejo para grabar en modo Password: al grabar el juego de esta manera es posible que a veces se produzcan errores. Para que esto no ocurra se debe proceder a la hora de grabar el juego de dicho modo de la siguiente forma:

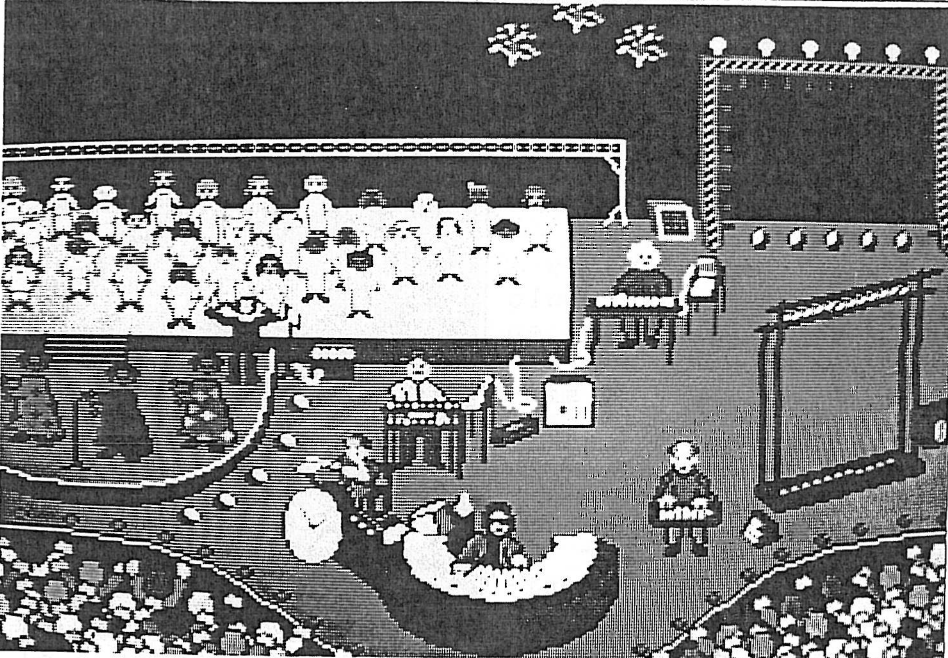
- 1: Cuando estes en la caseta del pueblo,donde se graban las partidas, dale a la última opción
- 2: Con el cursor elige la opción cassette (la del medio) y pulsa espacio.
- 3: Pulsa RETURN y aparecerá el mensaje en japonés "TADAIMA SAVE NAKADESU". En seguida hay que pulsar CONTROL/STOP, al mismo tiempo y no dejar de pulsarlas.
- 4: Después de 5 o 6 segundos aparecerá el mensaje "SAVE NI SHIPPA ISHIMASHITA", tras el cuál podremos dejar de pulsar CONTROL/STOP.
- 5: Elegir de nuevo la última opción.

- 6: Elegir con el cursor la 1ª opción (Password), y pulsa espacio.
- 7: En la pantalla aparecerá el Password, para que podamos copiarlo.

En sí no tiene ninguna atracción especial, esta traducción, pero va bien saberla sobretodo para quien tiene el cartucho y se ha preguntado para que podía ser esa nota.

También quiero agradecer a Angel Carmona de Tarragona y a su amigo de Salou,Bonal del Haro su dedicación al sistema, y decirles que la cinta de video que han mandado esta, pero que muy bien.

También Angel os da una pequeña explicación de grabar en video, con vuestro MSX: para poder grabar en video, lo 1º es saber de que ordenador disponemos, los Philips por ser la señal PAL/50HZ no disponen de problema, a no ser que el programa contenga la instrucción específica que ha de funcionar a 60HZ. En caso que sean a 50HZ lo mejor es enchufar el ordenador al video, a través del euroconector aunque también se puede hacer a través de la salida RF (Radio Frecuencia antena de T.V.), si el ordenador es un SONY MSX2/2+ o un 2+ SANYO,PANASONIC,SONY o bien un Turbo R, la cosa se complica ya que son NTSC/60HZ. Se puede grabar a través del euro.RF,o Audiovideo, si variamos la frecuencia, aunque la imagen saldra en blanco y negro. En caso que no se varié la frecuencia la imagen subirá y bajará tan deprisa que será muy difícil ver algo, aunque



los videos SONY con autotrackin nos estabilizará la imagen. Para variar la frecuencia hay varias posibilidades, una es que el programa lo permita, y otros preguntan si es monitor 60HZ o T.V. 50HZ, con lo que pulsaremos la opción que nos vaya mejor. También lo podemos hacer con la instrucción VDP(10)=2, la pantalla ya se ha comprimido. Ahora hay que ejecutar el programa que queremos, con la instrucción que toque: LOAD,BLOAD,o también con el POKE&hf346,1 y RETURN, y después CALL SYSTEM.

Para grabar en color, hay que adaptar una de las señales NTSC a PAL, cosa que se puede encargar a LASP y por poco dinero te lo adapta, o bien la señal de audiovideo o bien la de RF, la señal de RGB no se puede. Los que dispongan de ordenador con señal NTSC y que solo dispongan de una salida de señal,que no la adapten a PAL, es mejor la señal NTSC, esta es más nitida y mejor definida.

Agradecemos tus consejos Angel, pero te tengo que decir que hay una buena noticia en este campo. Un chico llamado Toni de la localidad de Denia, se ha hecho un cable especial de RGB Audiovideo, y según dice él, dentro de poco tiempo nos hará llegar uno. Después de probarlo, intentaremos poner en la revista, como esta hecho, para que todos puedan hacer grabaciones de sus juegos preferidos en video

AGRADECIMIENTOS:
- Angel Carmona
  Tarragona
- FKD
  Barcelona
- J.F. Bonal de Haro
  Tarragona
- Ivan Sandoval
  Barcelona
- Jose Enrique Conesa
  Murcia
- Guillem Colomer
  Barcelona
- Albert Barbera
  Barcelona
- Iñigo Beaín Pérez
  Bizkaia
- Daniel Zorita
  Valladolid
- AK Software
  Vizcaya
- F.Miguel Bueno Moreno
  Ciudad Real

NOMBRE:JIKU NO HANAYOME 時空の花嫁

COMPAÑIA:KOGADO 工画堂スタジオ

FORMATO:2 x 

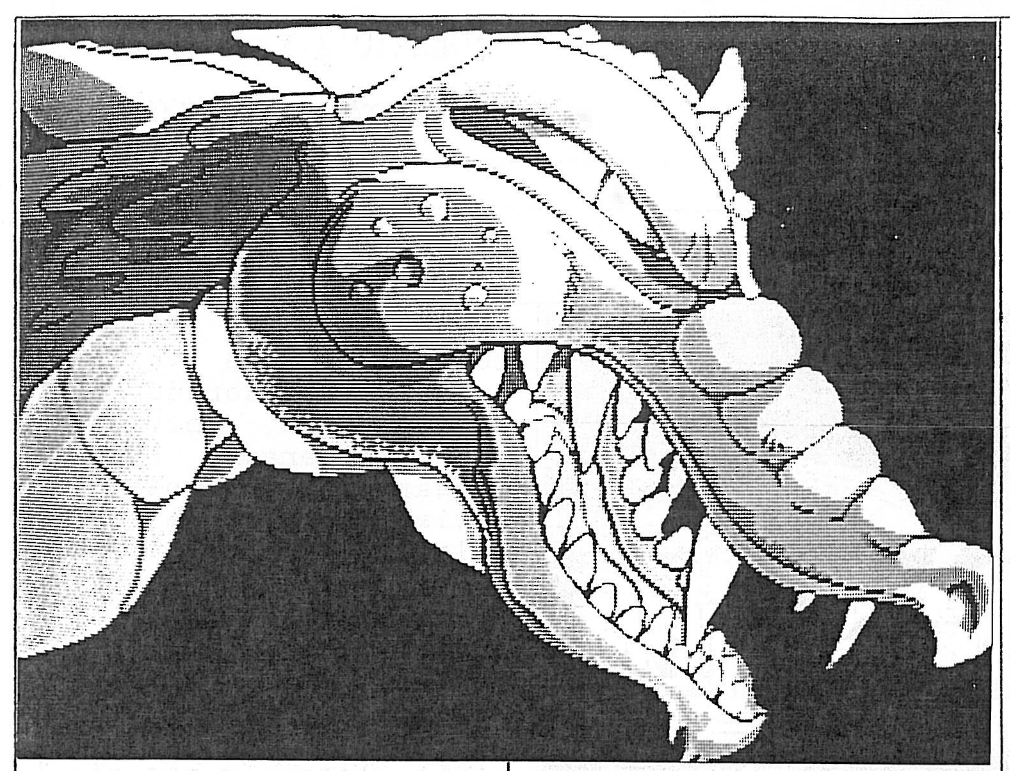
TIPO : RPG

PRECIO:7.800 ¥

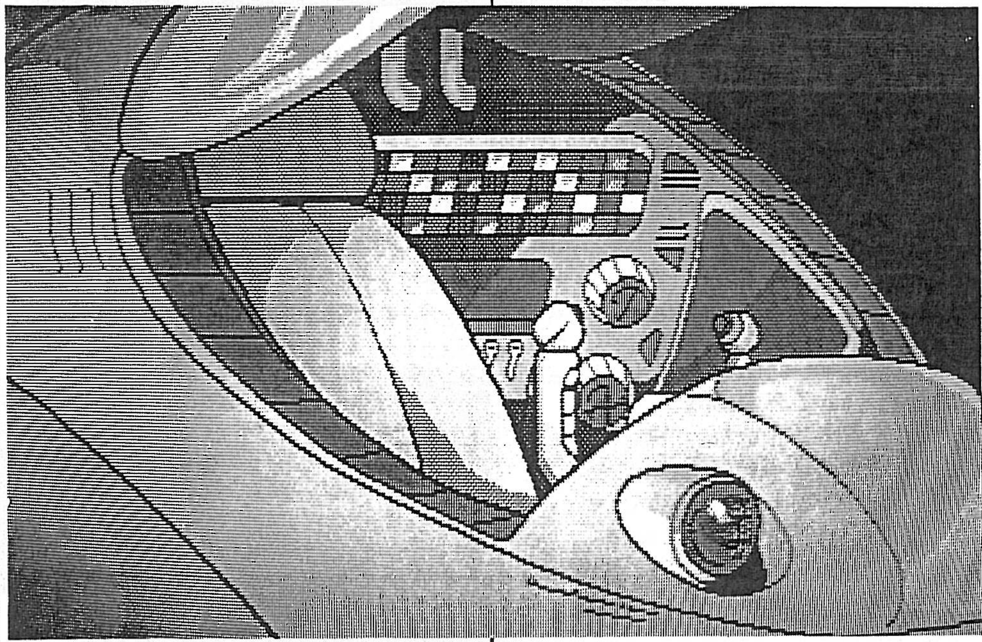


Jiku no hanayome, este es el título original de este videojuego, comunmente llamado por error Heroic fantasy. La traducción de los cuatro kanjis viene a significar: novia de tiempo falso, y eso es lo que tendremos que hacer viajar por el tiempo hasta encontrar a nuestra novia.
Es natural que de vez en cuando se le ponga un nombre ficticio a cualquier programa , pero una vez en nuestras manos colocaremos su nombre verdadero.
INTRODUCCION:
En uno de los dos discos del programa, podremos contemplar una formidable demo donde nos contarán la historia, los gráficos de esta demo son grandes y geniales. El juego en sí,al comienzo, todo resulta bastante complicado y mirandonoslo por encima no parece gran cosa, pero, al introducirnos de lleno en él, nos daremos cuenta que es muy adictivo.
JUEGO:
Lo primero que haremos será dirigirnos a la izquierda dos pantallas hasta llegar a la casa (1) (ver mapas adjuntos),entra y te venderán el casco dorado que te protegerá. Volveremos a la derecha hasta llegar a la pantalla incial entrando de paso a la casa del abuelo(9) En la pantalla incial entra en la casa(2) y compra un arma por 350 gold, después de esto deberás quedarte por esa zona matando slimes hasta conseguir mas niveles y dinero. Una vez tengas mas potencia dirigete entonces hacia la derecha dos pantallas y cruza el rio pagandole 30 monedas al barquero, primero te pedirá 50, pero tu rehusarás exigiendo 30. Una vez en la otra orilla, ve una pantalla a la derecha y entra en la granja (10), dile que si y pagale lo que haga falta al granjero. Ahora sube una pantalla y habla con el tipo de la casa grande (11). Ya





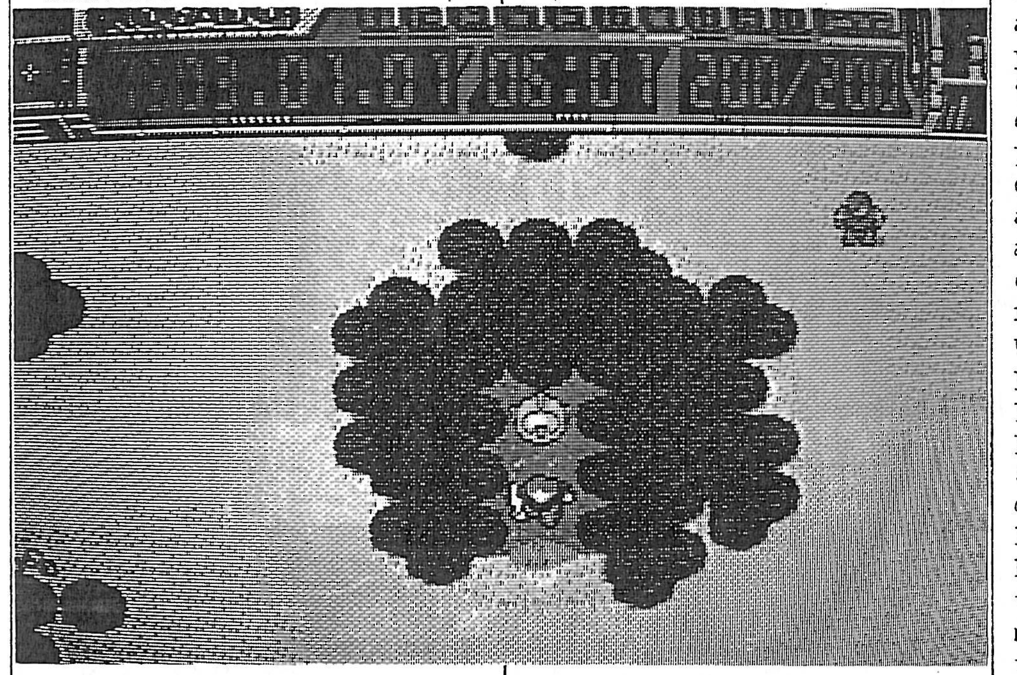
puedes volver a la pantalla principal y cruzar la muralla; unos soldados te pedirán dinero, te lo pedirán siempre al entrar y al salir y lo mejor es atacarlos. Al matarlos te llevarán a la cárcel (una pantalla mas a la derecha) de donde no te será díficil escapar, y entonces ya nunca mas te pedirán dinero por pasar la muralla. Despues de esto tienes que ir a la casa (12) donde un maestro te dará clases de lucha que aumentará tu nivel de ataque (esto ocurrirá varias veces en la aventura, y cada vez por más dinero). Ahora puedes dedicarte a explorar el pueblo,consiguiendo algunos niveles mas.
Conseguir toda la inteligencia es muy fácil habrá que ir a lugares como la iglesia, donde te preguntan si quieres hacer un donativo de 500 gold, di que no, al igual que en el zoo o en la caseta del luchador en la feria.
Cuando ya tengas explorado el pueblo y hayas entrado en todas las casas, te habrás dado cuenta que en la de esquina superior izquierda vive una mujer medusa, encargate de ella si no lo has hecho to-



davía y posteriormente dirigete a la casa grande (11), la cuál ya habías visitado antes.
Fuera del pueblo se te mostrará la entrada a unas cuevas, donde hay un tesoro y un dragón, matalo y al salir te darán 1000 gold. Iremos a la taberna donde tendremos que pagar 100 gold,para poder entrar en (6), la otra (3) es gratuita y en las dos recuperarás tu H.P.
Dentro de la taberna, verás que un gordo está "molestando" a una chica. Acaba con él y su madre te lo agradecerá. A partir de este momento ya podrás entrar en el palacio(5), que pertenece a esa mujer, sin perder tiempo dirigete a el (una pantalla a la izquierda y otra arriba) y habla con la madre y la hija. Te comentarán de la desaparición de una chica en la aldea y también podrás hablar con su madre en una pantalla a la izquierda del palacio. Rapidamente ayudado del mapa llega a la mansión (8) y guiate del mapa para encontrar a la chica. Una vez localizada deberás luchar contra un guardían, aunque cuando lo hayas matado la chica volverá a ser atrapada por otro villano. No podrás hacer nada más que lamentarte y salir fuera de la mansión.
Nos iremos a la casa (7) a la derecha del palacio de la mujer, y donde antes no había

nadie ahora habrá un científico que te proporcionará un ITEM para atrevesar el agua, ahora podrás visitar la parte derecha del pueblo.En él compra todo lo que puedas y entra en la casa perdida (14) donde deberás matar a un dragón, para conseguir su dinero y un objeto más, entonces ve al castillo de la parte superior derecha ; habla con las personas y toca la nave espacial. Entonces vuelve y metete en la alcantarilla (16). Sal,y ya con los objetos vuelve a la nave espacial, podrás cambiar de edad al año 1103, y verás que allí los monstruos son demasiados díficiles;volverás a las alcantarillas y seguiremos el mapa hasta llegar al túnel, ve a por la chica y destroza al monstruo guardían. Ahora saldrá el abuelo de la casa (9) y ya estará contento con su nieta. Rapidamente sal con el teletransportador y dirigete a un punto donde encontrarás al malvado villano del palacio con la chica, deberás ir por el borde de las casas hasta encontrarlo. Elige la primera opción y verás como el muy cobarde desaparece. Sube una pantalla hacia arriba y toca el muro; ahora podrás pasar tranquilamente, te percatarás de que hay una cueva donde no podrás entrar, por lo que no te queda más opción que volver a la nave y retroceder 400 en el tiempo. Aquí según el mapa verás que hay un laberíntico bosque, donde se ira a edificar el pueblo posteriormente.

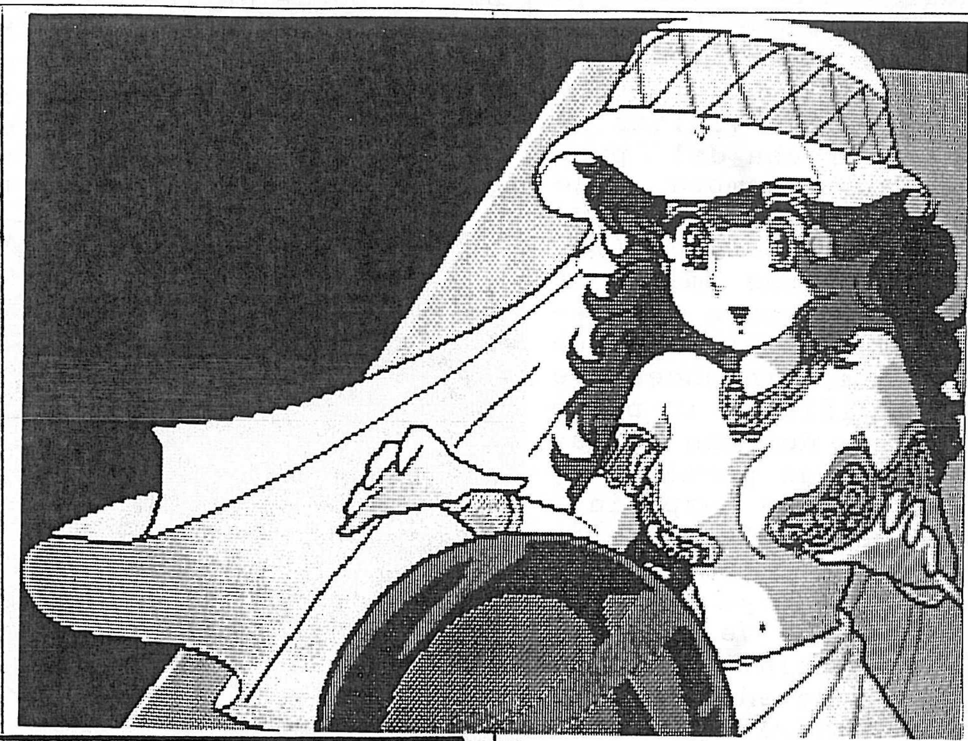


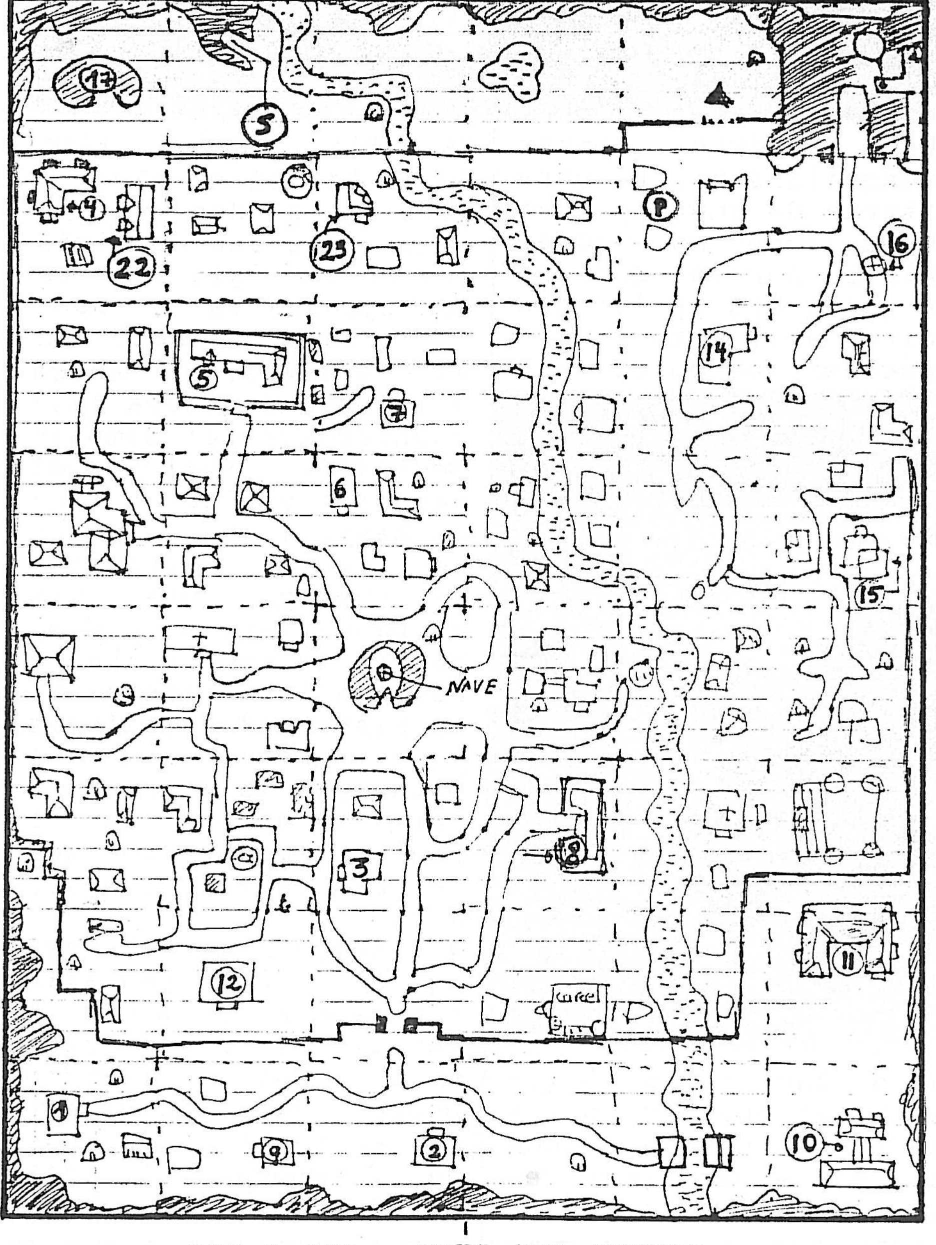


Lo primero que hay que hacer es ir a la parte derecha del rio, ve a la primera cueva (19) y destruye al demonio verde que custodiaba un tesoro importante, ahora habla con el tipo de la biblia en (20) y dile que sí dos veces, como verás ese edificio que en el siglo XII es una iglesia va a convertirse en carcel en el siglo XVI, ve ahora a la segunda cueva (21) y encargate del demonio amarillo. Vuelve al castillo y sigue el mapa hasta llegar al tercer piso y enfrentate al enemigo. Una vez acabado tiene 6500 H.P. cogerá su arma y bajaremos a los sotanos por un sistema de escaleras y hablaremos con el príncipe. Ya has cumplico tu misión en el siglo XII, por lo que deberás volver al siglo XVI.

Nos acercaremos al castillo y una pantalla mas abajo volverás a ver al villano que rapto a la chica y tampoco podrás hacer nada por evitar que huya de nuevo. Ve ahora a la esquina superior del pue-

blo y entra en la casa (22) allí estará el misterioso anciano de las cloacas que se encontraba bloqueando una puerta, habla con él y te enseñará la entrada a una gruta (posiblemente en los sotanos de su casa) donde te atacarán nada menos que demonios amarillos, como el de la segunda cueva del siglo XII. Al atravesar los corredores saldrás en la cueva (17), dos pantallas más arriba ; la verdad no sabemos para que sirve eso, peró es parte del juego. Ahora ve al punto (23), en la casa del





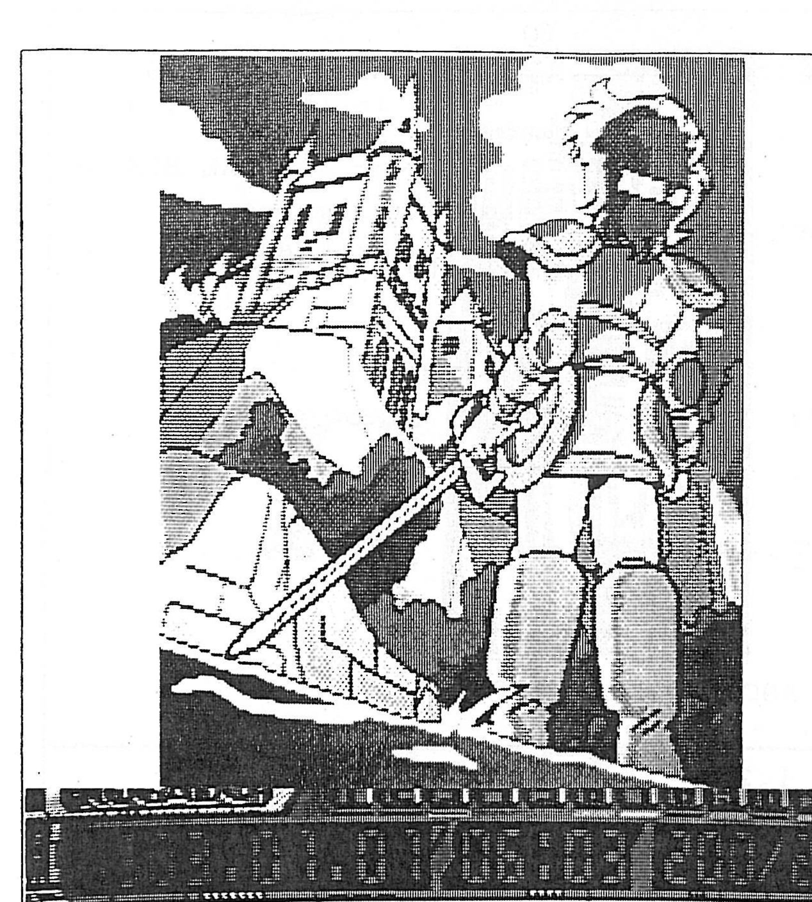
AÑO 1.500 - MAPA DEL PUEBLO

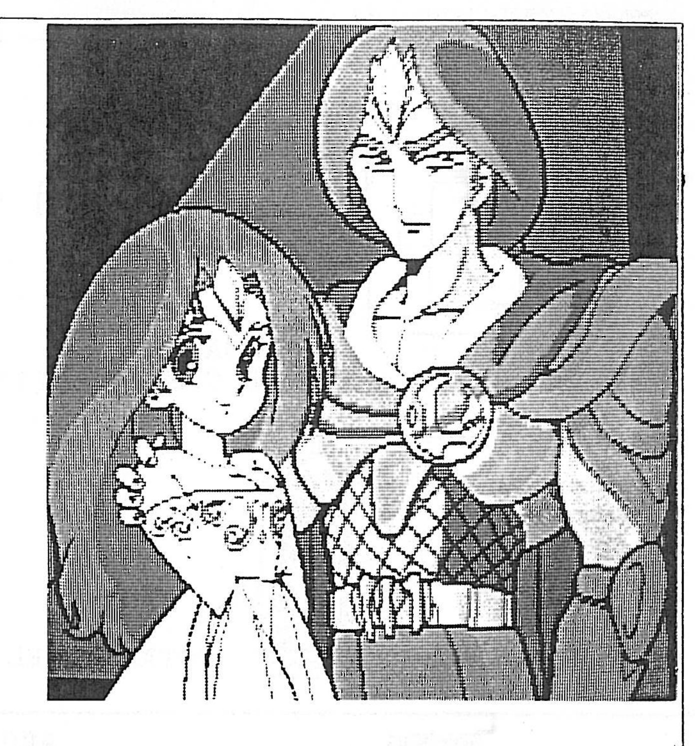
científico te venderán otro de sus inventos un paralizador de enemigos vuelve ahora a la parte de arriba del pueblo, concretamente una pantalla a la derecha de la cueva (17) al punto S, un extraño personaje te aconsejará. Ve ahora a las alcantarillas otra vez y entra ahora en el punto (5), una pantalla a la derecha y otra abajo nos encontraremos en un callejón sin salida,tendremos que comprar una llave por 5000 gold.

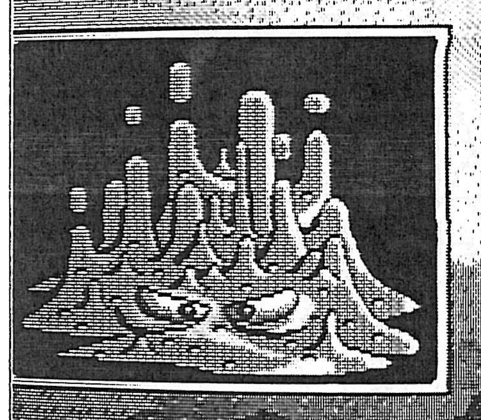
Y hasta aquí hemos llegado, si alguien logra concluir este programa y quiere verlo terminado nos lo puede mandar para publicarlo,no obstante con esta gran cantidad de ayudas, ya no será muy dificil finalizarlo.

DANIEL PEREZ

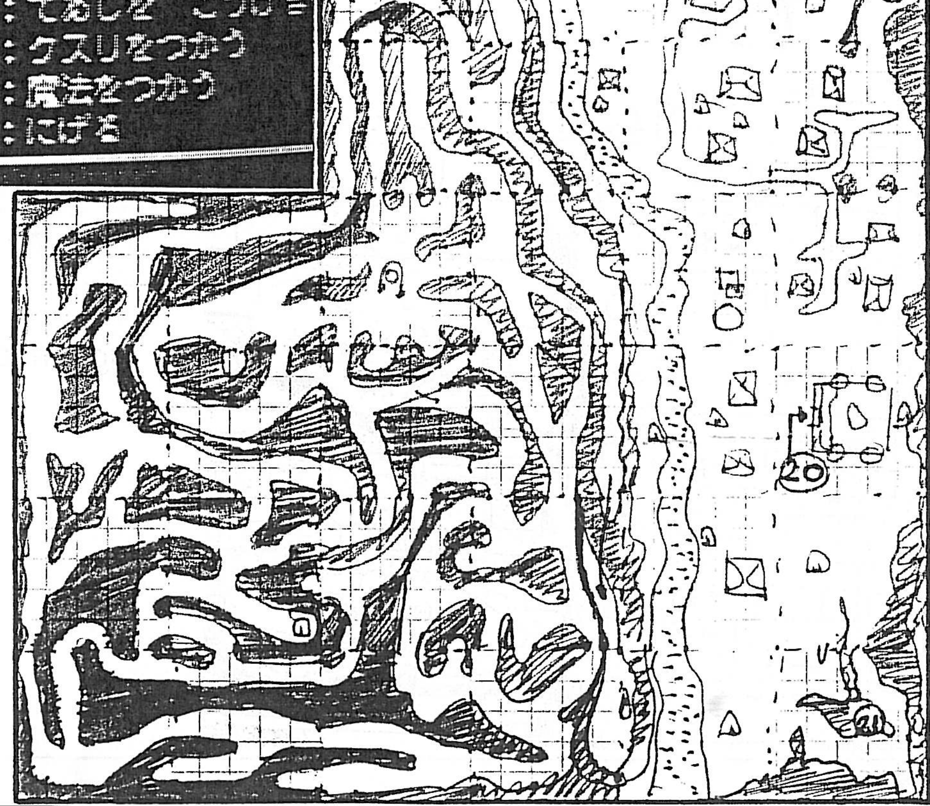






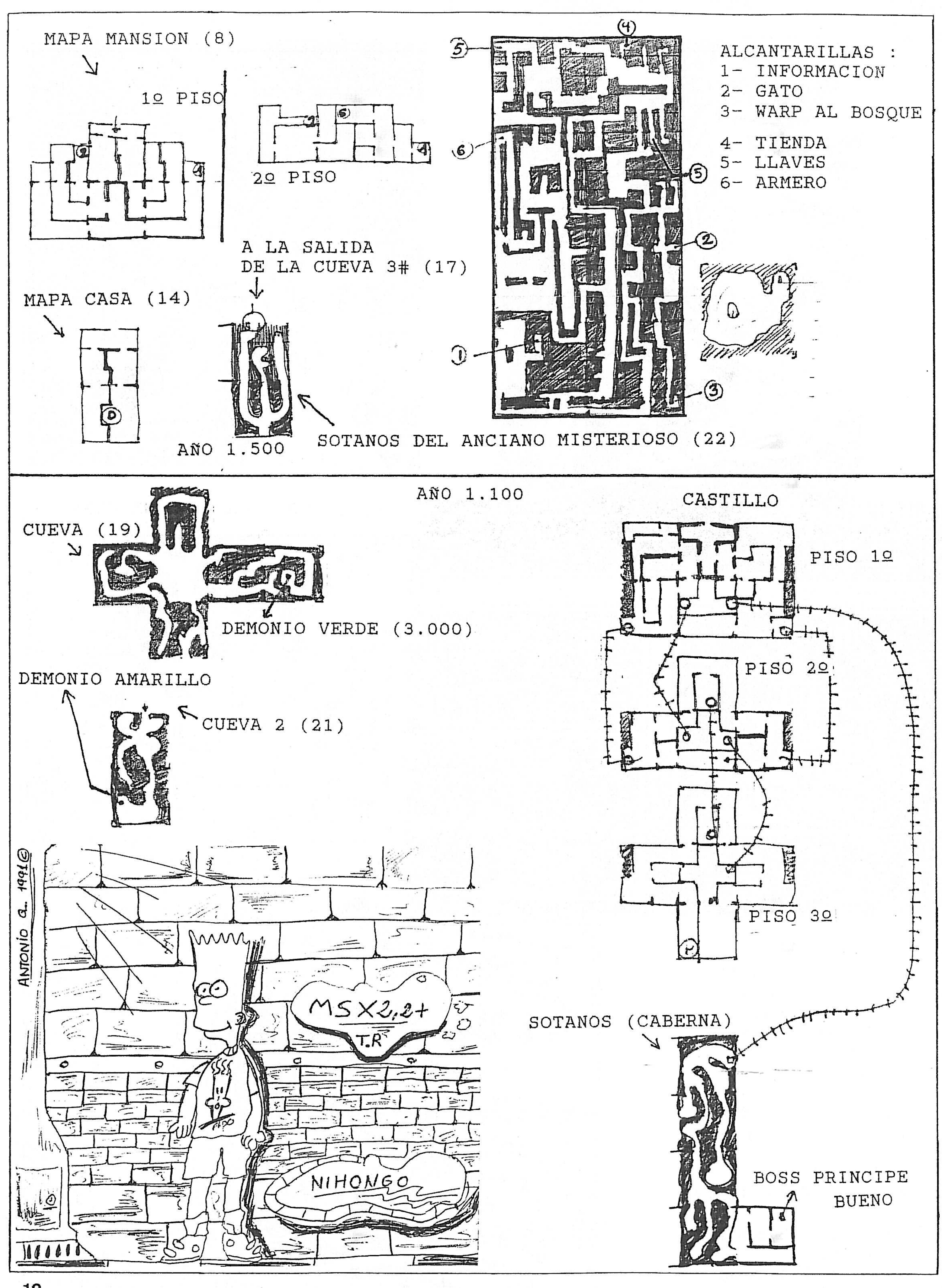


AÑO 1.100 - MAPA DE LA ZONA



MENU EN COMBATE:
1-Atacar arriba
2-Atacar centro
3-Atacar abajo
4-Usar ITEM
5-Mágia
6-Huir

MENU EN EL JUEGO:
1-Teletransporte
2-Ver ITEMS
3-Ver ITEMS
4-Usar ITEMS H.P./anti-veneno
5-Ver ITEMS/magicos
6-Grabar
7-Salir del menú


MAPA MANSION (8)
1º PISO
2º PISO
A LA SALIDA
DE LA CUEVA 3# (17)
MAPA CASA (14)
AÑO 1.500
SOTANOS DEL ANCIANO MISTERIOSO (22)
ALCANTARILLAS :
1- INFORMACION
2- GATO
3- WARP AL BOSQUE
4- TIENDA
5- LLAVES
6- ARMERO
AÑO 1.100
CUEVA (19)
DEMONIO VERDE (3.000)
DEMONIO AMARILLO
CUEVA 2 (21)
CASTILLO
PISO 1º
PISO 2º
PISO 3º
SOTANOS (CABERNA)
BOSS PRINCIPE
BUENO
ANTONIO G. 1991©
MSX2,2+
T.R
NIHONGO

NOMBRE:BURAI

COMPAÑIA:RIVER HILL SOFT

BURAI 上巻

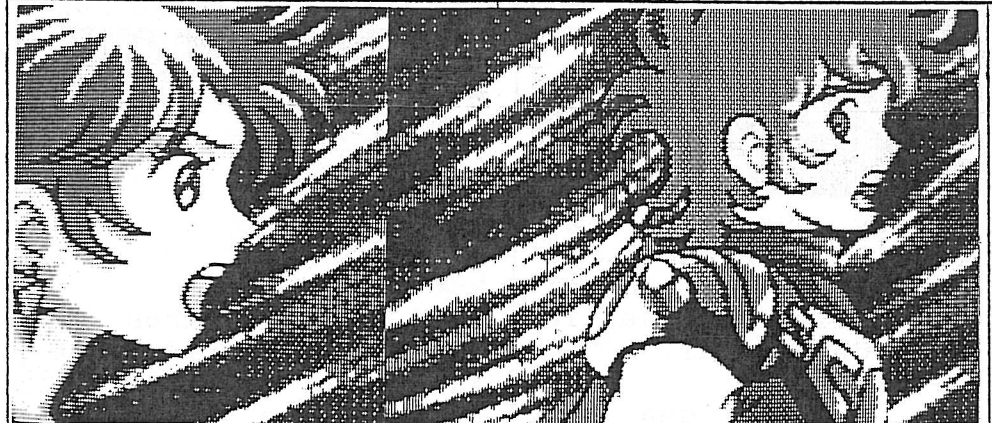
リバーヒルソフト

FORMATO:6 X 3.5"2DD

MSX 2 MSX 2+ MSX MUSIC

TIPO: RPG

PRECIO:8.800 ¥

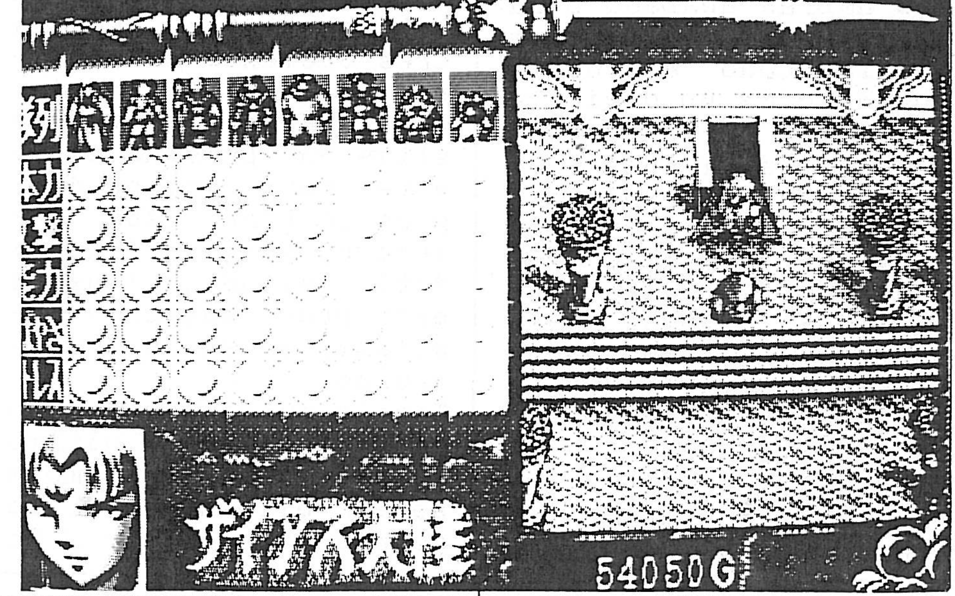


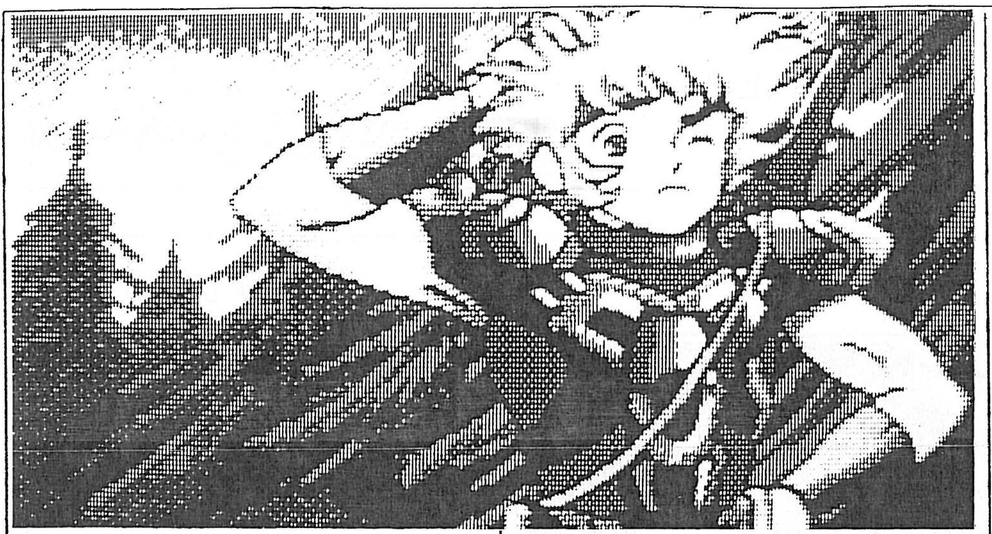
Después de haber pasado unos cuantos meses aquí teneís el final de Burai, con algunas de las inéditas fotos del final.

MUNDO 7: Aquí la protagonista es la chica, la cuál tiene muy poca fuerza y defensa. En esta fase antes de nada hay que hacer niveles y comprar las mejores armas que hay en un pueblo al noreste de donde comienzas. Una vez ya tienes las armas y un óptimo nivel,ya puedes llegar sin dificultades a este pueblo.Una vez en el pueblo tendrás que ir preguntando en todas las casas, hasta que veas que siempre te dicen lo mismo, cuando ocurra esto tendrás que pasar por detrás de la primera casa donde viste una demo, que es una que está en lo más arriba del pueblo. Cuando pases por detrás verás que encuentras algo.

A partir de este momento sigue preguntando en todas las casas hasta que en una te pedirán el user disk, para grabar la partida y el disco número 6 para ver la demo final del mundo

MUNDO FINAL: En este mundo lo primero a destacar es que los personajes estarán igual en energía,objetos,armas... que cuándo acabaron sus respectivos mundos, la diferencia es que ahora los llevas todos en uno. Comenzando el mundo, tirando un poco hacia el noreste encontrarás el primer pueblo de los seis que hay en este mundo. En todos estos pueblo deberás comprar las mejores armas. Antes de comenzar a narrar las diferentes subfases del mundo, hay que hacer notar que hay tres subfases en lo más al norte del mundo que son necesarias porque en ellas encontrarás armas muy poderosas, estas tres fases que son las subfases del cielo,subsuelo y del agua puedes hacerlas en cualquier momento de este mundo, eso si se necesita tener un elevado nivel de experiencia y unas buenas armas Lo primero que hay que hacer en este mundo es encontrar un pueblo en dirección oeste que esta destruído, aquí veremos una demo y tendremos que hacer una pequeña subfase en la que solo participará el niño, aquí tendremos que encontrar un objeto y matar a un enemigo. Una vez has acabado esta subfase, te tienes que dirigir todo hacia el este donde encontra-



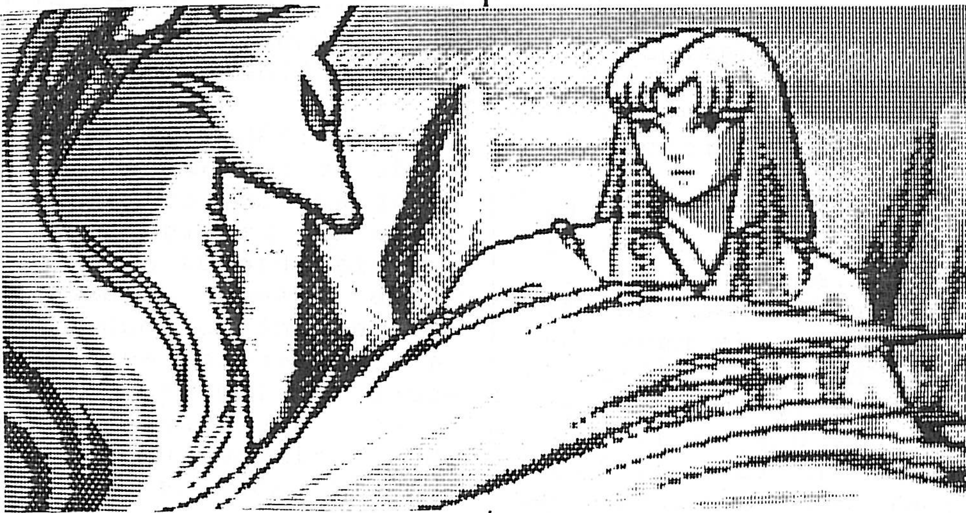


rás una cueva, pero antes has de saber que cerca de estas subfases hay siempre un pueblo en el cuál has de comprar las mejores armas, en la cueva lo que tendrás que hacer es encontrar en las paredes de está,unos objetos, en uno de los cuáles verás una demo, y una vez vista, cuando encuentres los otros los irás rompiendo y cuando hayas acabado on todos verás otra vez al objeto de la demo, entonces aparecerá el enemigo final de la subfase. El siguiente paso que has de hacer es ir hacia el norte donde encontrarás un camino,que es la siguiente subfase, aquí tienes que llegar al final del camino, donde veras una demo, entonces habrás acabado otra subfase. Ahora tienes que ir todo al oeste donde verás un desierto y dentro de este una piramide,aquí has de encontrar un enemigo, el cuál al vencerlo te dará una armadura muy poderosa.

Una vez acabada esta subfase, solo te quedará ira al castillo que está hacía el este de la piramide,una vez en el castillo,camina recto hasta encontrar el enemigo final, el cuál es muy duro,pero no imposible de vencer. Si consigues acabar con él podrás disfrutar de la larga demo final.

IMPORTANTE:

Para impedir que tus



hombres vayan muriendo rapidamente en el enemigo final o en otros enemigos, el personaje de los dragones en la quinta opción tendrá tres opciones más, utiliza la tercera opción, la última. Entonces elige un personajes y este será inmune,después de poner este objeto no pongas el automático,si no no lanzará este poder mágico y seguramente serás destruído.

Teneís que tener muy en cuentas este último mensaje,sino siempre serás eliminado y no podrás contemplar la demo final.

OPINION PERSONAL:

Es un gran juego, tiene unas demos increíblemente largas y con muy buenos gráficos. Las músicas también son muy buenas si tienes FM.

Lo más curioso de todo es que nuestro amigo PABLO MARTIN tiene un



SONY 700,imaginaros lo que habrá tenido que sufrir por no poder ver ni siquiera un solo mensaje y el marcador de oro vacio.

De todas maneras tu hazaña es digna de elogios, pues ya es díficil en sí el programa, para que encima lo hayas tenido que acabar de esa manera.



NOMBRE:F1-MEMORIES IN FRONT OF THE HIGHWAY F1道中記 FORMATO:1 X 3.5"2DD

COMPAÑIA:NAMCOT ナムコ

MSX2 MSX MUSIC

TIPO: ARCADE PRECIO:6.800 ¥

Este no menospreciado programa de Namcot, posee además de una fabulosa banda sonora, con FM, una gran gama de adicción y realeza a la simulación de piloto de carreras.A primera vista,nos recuerda un poco al programa de Konami F-1 Spirit, sólo hay un detalle, a destacar, que hace que el de Namcot sea, sino mejor, igual que el de Konami.

El juego de Namcot es más adictivo que el de Konami, porque los coches corren en plena autopista; si,si; suena raro pero es así. Con Namcot no correremos en circuitos, sino en distintas carreteras y autopistas de esa pequeña isla nipona, además con otra peculiaridad y es que corremos con turismos y otros coches de formula es decir; no solo tendremos a nuestros típicos rivales, sino a otros coches e incluso camiones. Estos últimos lo único que harán es estorbar, o sea que no participan en la carrera, y lo único que tendremos que hacer es esquivarlos. Los que verdaderamente nos preocuparán serán los bólidos que participan en la carrera,los cuáles harán lo imposible para adelantarnos.

El objetivo es cruzar la isla y llegar entre los cuatro primeros, para ir sumando el máximo de puntos.

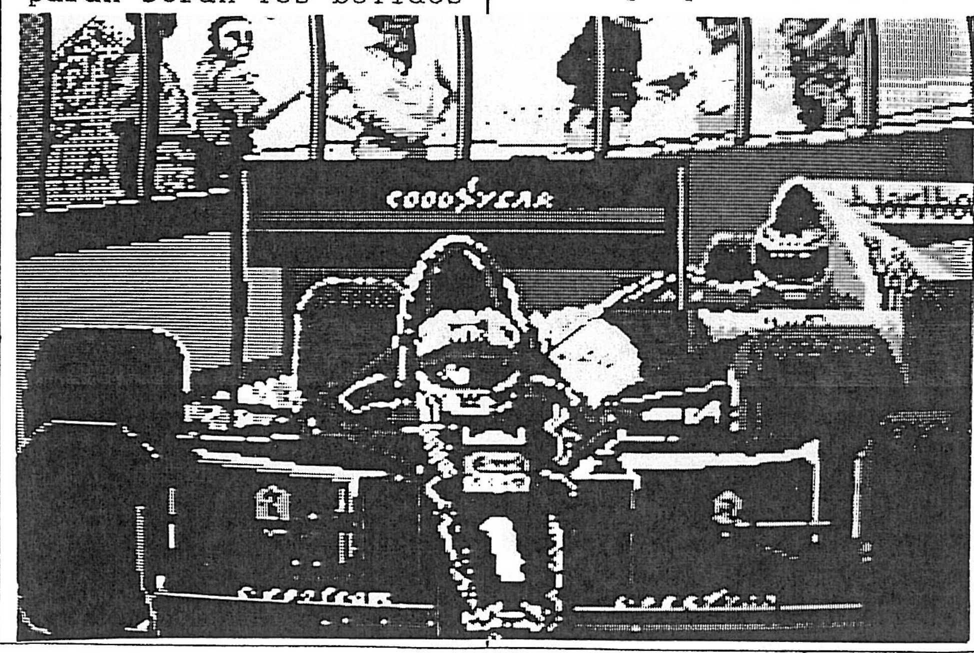
Otra de las cosas más importantes es escoger el coche más adecuado, y los mejores son: Mclaren, Ferrari y Renault, fáciles de identificar ya que son idénticos a los reales.

Ahora hablaremos de los teclados de función:

-Cursores: izq. y der.: dirección del coche.
-Shift: freno.
-Space: acelerador.
-Space+S+X: nitro.

También se puede hacer uso del joystick, y si quereís jugar dos, podeís utilizar dos joystick, o el teclado y otro un joystick.

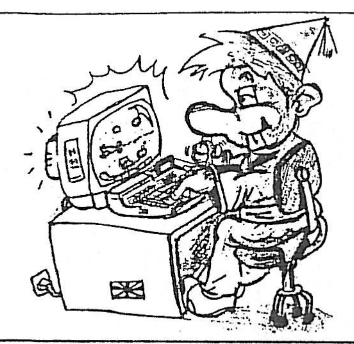
Antes de jugar os diré que pasareís algunos menús y opciones.



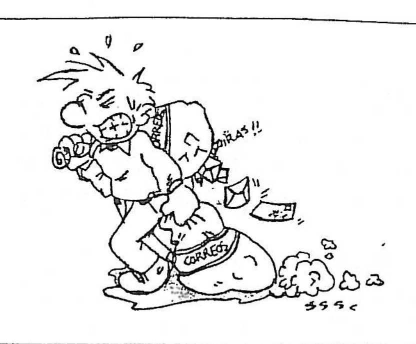
Nada más cargar el juego, encontrareis 3 opciones:
A.- 1P - F-1 Testing
B.- 1P - F-1 GP
C.- 2P - F-1 GP (vs.)
Si elegimos la primera opción, nos dará a elegir entre las 16 etapas de que consta el juego. Una vez elegida la etapa, podremos elegir entre 12 bólidos distintos, una vez elegido el coche nos aparecerá la ficha técnica del bólido , la cuál rellenaremos a nuestro gusto. Tendremos 10 puntos para rellenar y en la ficha nos encontraremos:
- Velocidad.
- Dirección.
- Frenos.
- Nitro.
- Exit.
Una vez hayamos hecho la ficha técnica, seleccionaremos Exit y empezaremos el juego. Aquí correremos solos, ya que es la opción práctica de circuito y coche.
Si elegimos la segunda opción, primero introduciremos nuestro nombre; la tecla "esc", nos revela una gama de abecedarios para introducir nuestro nombre. Entre ellos se encuentra el abecedario occidental.
- Con los cursores, elegimos la letra adecuada.
- Con el "space" grabamos la letra elegida.
-Con"Shift"borramos la última letra elegida.
Una vez introducido nuestro nombre, elegiremos coche y luego el de nuestro principal contrincante. Se dará lugar a la ficha técnica del bólido e iniciaremos el juego.
La tercera opción es la misma que la segunda, solo que en esta pueden jugar 2 jugadores.
Una vez en el juego, veremos los siguientes marcadores:
S - Velocidad.
F - Combustible.
B - Chasis, dureza.
T - E=motor; T=dirección; B=freno.
Veremos un número en un recuadro,el 1,esto indica que somos el Player 1, veremos otro número más arriba, este indica la posición en que estamos y al lado de este número una cifra de números que conforme corramos irán disminuyendo, esto marca los metros restantes pero al llegar a 0 no significará que se ha acabado la carrera, sino que nos encontraremos con los boxes. Una vez en boxes el coche se arreglará sólo y ya estará listo para el siguiente tramo de la carrera.



PARTICULIARIDADES:
¿Cómo utilizar el nitro?
cuando vayamos a toda velocidad, apretando simultaneamente S y X más la barra espaciadora, notaremos otro ligero acelerón que durará unos segundos, esto es el nitro.
Si se nos acaba el combustible o se rompe el chasis del coche estaremos automáticamente descalificados.
Sin duda alguna es un simulador deportivo muy original y adictivo que sin duda alguna no dará muycho de sí y dará, por supuesto, mucha guerra.
Namcot una firma que muchos recordarán, sobretodo los usuarios del MSX1. Ultimamente después de su último programa Barumba,este es su último lanzamiento. Un poco desfasado, pues este programa salió a la venta aproximadamente a primeros del año 1.991, pero aún así nosotros esperamos que tarde o temprano nos sorprenda con algo nuevo y bueno. De todas maneras agradecemos a esta casa por habernos brindado con este arcade, que no es de lo mejor que he llegado a ver, pero a falta de pan buenas son las tortas.Pero no nos referimos a los golpes que puedas tener con el vehículo, sino que ultimamente las casas editoras de programas no nos brindan buenos arcades.
Vicente Espada.



CORREO



- Antonio Altafaj Laguardia. Nos pregunta sobre el juego King Kong 2. ¿Qué significa el MP? Esto Antonio, es lo que tienes que comprar en la tienda donde indica el mapa. Cuando tengas bastante pulsando la tecla SHIFT y si tienes alguno de los pergaminos: amarillo (abre entradas secretas), rojo (matarás a algún poderoso enemigo) y blanco (los pararás y podrás acabar con ellos sin que te toquen).

Una vez que tengas en tu poder, el pergamino amarillo y el MP a tope, verás como todas tus preguntas tienen respuesta.

También preguntas para que sirve el hacha, y te diré que yo no se como se utiliza. También preguntas por algunos objetos, te diré que para conseguirlos tendrás que eliminar a varios enemigos, en el lugar donde indica el mapa. También te digo que tu problema es no haber podido coger el pergamino amarillo, pues al utilizarlo en los pasadizos secretos, saldrás de dudas.

- Fernando A. Bleda López, nos dice que le gustaría que comentaramos alguna demo europea. Como no hemos tenido espacio al principio, lo digo aquí, he hecho unas fotografías de un disco holandés llamado: BCF-5, en el cuál,sobretodo hay una demo de un concierto de Jean Michael Jarre, muy muy bueno. Con FM lo oiras bien, pero con Music Module, es increíble. Os lo recomiendo a todos, pues es uno de los mejores fancines de disco que he visto. En este fancine podeís ver al principio,pag.4,5 y 6,las fotos de este fancine.

- Daniel Zorita, nos va a dar unos consejos sobre el MSX Turbo R:

- El midi:es un interface, para ser útil necesita el periferico; que puede ser un teclado, un sintetizador, una caja de ritmos, o una guitarra, que lleve la norma Midi (un teclado Midi barato puede costar de 30.000 a 35.000 ptas.). Sin instrumento no vale para nada, pues el FM suena igual (muchos usuarios suelen creer que el FM suena mejor por llevar el Midi).

- El PCM: es un filtro de sonido, la digitalización de voz la realiza el R 800, en cualquiera de sus modos de velocidad. Puede grabar sobre RAM o sobre VRAM (128 Kb), y la calidad en el modo rápido es tan buena que suena igual que un cassette normal (depende el nº de voces del sonido). Sobre VRAM puedes registrar desde 9 seg. en alta calidad, hasta 35 en baja calidad, con cuatro tipos de calidad. Así, según la RAM que tengamos, podemos tener hasta varios minutos de claro dialogo.

- El R 800: tiene 2 velocidades, una a 3,57mhz y otra 8 veces mayor. Los comandos son los mismos que los del Z80A, en ambos modos. No obstante, añade unas pocas instrucciones de multiplicación en código máquina.

- Otros: es más pequeño que un MSX2, pesa menos, lleva tecla de autodisparo regulable.

-Disco "D": de 16k que no se borra al apagar el ordenador (se alimenta de 2 pilas de 1,5v), muy útil para guardar Autoexec. Bas/Bat, y otras utilidades.

-Disco "H": de 344k libres.

-Lectura de disco, el doble de veloz que el de escritura, en el modo turbo.

-Salida RGB, con cable euroconector y audiovideo NTSC (requiere adaptador para audiovideo, pero el euroconector es compatible con los Trinitron de Sony).No tiene salida de cassette, suministra 3 discos con utilidades, el programa ROM parece bueno pero está en japonés, no se calienta aún estando encendido por horas

-Tecla de Pausa,Reset y Leds indicadores para saber lo que está funcionando, montones de ROM para el View, Kanji y otros, comandos MS dos 2 internos en ROM.¡Y mucho, mucho más!.

También me dice que la revista está algo embarullada. Te diré que yo hago lo que puedo, que hacer una revista mensual es muy difícil y tiene mucha tarea, para que después la gente no la compre y se la fotocopie a todos sus amigos.

- Francisco Fernandez Oliveros.¿ Como podría convertir mi 2+ en un Turbo R? De momento solo sé que los MSX 2, si se pueden transformar en 2+, pero estos en Turbo R todavía está muy lejano, y quizás sea imposible.

- Ramon Casillas a un usuario : En primer lugar te diré que has hecho muy rápido las cuentas del precio del fancine. Dices que 100 ptas. por los gastos y 100 ptas. que me gane yo, total 200. Te diré que yo esas 100 ptas. que dices,no las he ganado todavía y no hago nada más que poner dinero, porque el fancine no se vende. Yo te diré que a parte de esos gastos que tu dices, tengo otros que no nombrabas, los cuáles te los digo ahora: un tubo de cola, un tipex, regla, escuadra, cuter, rotulador negro, fotocopias varias, ampliaciones y el correo que recibo que hay que contestarlo. Equivocaciones, por no poner el nº que quieren o no poner nada, papel de impresora, etiquetas, un cartucho para la impresora cada 2 números,revelar las fotos, comprar carretes de fotos, sobres, grandes y pequeños, las revistas japonesas para informar, y a todo esto sin contar luz, telefono, tiempo y gasolina, porque hay que ir a correos todos los días.

Seguramente se podría hacer más barato, yo desde luego no puedo, porque quiero ofrecer una calidad, por eso dejo el fancine, pero no el MSX. No he querido poner tu nombre, para que nadie lo sepa, y supongo que cuando ese"chaval"te lo pase sabrás que es para tí, no lo hago con mala fe y espero que no te siente mal. Si te he ofendido, lo siento mucho, perdona.

ANUNCIOS

CAMBIO JUEGOS DE MSX, MSX2,2+,TR. PREGUNTAR POR ALBERTO,A PARTIR DE LAS 21:30. (93)3178309

CAMBIO PROGRAMAS DE MSX 2,PARA 128K,QUE FUNCIONEN EN EL PHILIPS 8250, COMPRO REVISTAS,LIBROS O FOTOCOPIAS SOBRE EL MSX2.COMPRO TAMBIEN FM PAK'S A 9.000 PTS. DIRIGIR OFERTAS A: FERNANDO BLEDA C/CONCHITA PIQUER,10-B-38. C.P. 46015 VALENCIA

VENDO FS-A1ST TR,ADAPTADOR Y JUEGOS COMO SEED OF DRAGON Y FRAY, ESTA NUEVO.POR 105.000 PTS,TAMBIEN CAMBIO JUEGOS.LLAMAR O ESCRIBIR A DAVID MADURGA ORTEGA C/ESCOS CATALAN,10 TUDELA 31500 NAVARRA TELF.(948)824329

CAMBIO JUEGO FINAL COUNTDOWN MSX2/1DD MAS CARTUCHO FANTAMS SOLDIER 1 Y PISTOLA GUN STICK (INCLUYE EL JUEGO TARGET)POR CUALQUIER CARTUCHO DE KONAMI CON SCC F.JAVIER TORREBLANCA C/ CARRACA,1 3-A MALAGA 29011 TEL.(952)2304693

VENDO CARTUCHO SALAMANDER Y KING'S VALEY 2 DE MSX1.PRECIO A CONVENIR. TAMBIEN JET SET WILLY,E INTERCAMBIARIA JUEGOS CON USUARIOS DE MSX. LLAMAR POR LAS NOCHES. RAMON:(93)4588011

ATENCION,VENDO ORDENADOR SANYO WAVY 700FD CON 512K,CABLES,TRANSFORMADOR,MANUALES, POR 85.000 PTS.TAMBIEN VENDO DISQUETERA EXTERNA CPF 350 POR 30.000 PTS. ES NUEVA, O TODO JUNTO POR 110.000 PTS,REGALO JOYSTICK SONY JS70 Y JUEGOS. INTERESADOS EN COMPRAR LO ANTERIOR O CAMBIAR.ESCRIBIR A : SERGI PERA.C/COLOMBIA,1 4º2ª GRANOLLERS (BARNA) TEF.(93)8707843

BUSCO FM PAK.LLAMAR A FELIPE GARCIA,A PARTIR DE 21:00 DE LA NOCHE. TELF.(93)2137318

INTERCAMBIO SOFTWARE, PROFESIONAL Y PROPIO DE MSX1,2.SERIEDAD ABSOLUTA.MAX FEINGOLD.APDO.DE CORREOS 33.CORTEGANA 21230 HUELVA. TEF.(955) 131203

QUEREIS TENER VUESTRAS FOTOS FAVORITAS O IMAGENES PREFERIDAS PARA VUESTRO MSX,EN CINTA O DISCO Y SCREEN DEL 2 AL 12, MUY BARATO O A CAMBIO DE PROGRAMA. TAMBIEN REALIZO MINI PROGRAMAS O RUTINAS EN BASIC, CODIGO MAQUINA O PASCAL ACCESIBLE DESDE EL D.O.S. PARA TODAS LAS GENERACIONES DE MSX. DANIEL ZORITA C/PANADEROS,8 6ºB 47004 VALLADOLID TEF.(983)393957 MAÑANAS.

SUPERGANGA.VENDO ORDENADOR MSX2+ DE PANASONIC,CON 256K.REGALO PROGRAMAS.TODO POR 70.000 PTS. A NEGOCIAR. ESCRIBIR A: ANTONIO SANCHEZ.C/DR.PRETEL CANO,44 BIENSERVIDA 02360 ALBACETE, O LLAMAR AL: (967)394049

VENDO ORDENADOR TOSHIBA CON 64K Y DISQUETERA SONY HBD50,MANUALES,CABLES Y CASSETTE.POR 35.000 PTS. REGALO CINTAS Y REVISTAS JUNTO O SEPARADO,O LO CAMBIARIA TODO POR UNA IMPRESORA Y UN RATON.DIRIGIRSE A: IÑIGO BEAIN.C/GUIPUZKOA 8 2ºDCHA.48901 BARAKALDO BIZKAIA O LLAMAR AL: TEL.(94)4378962

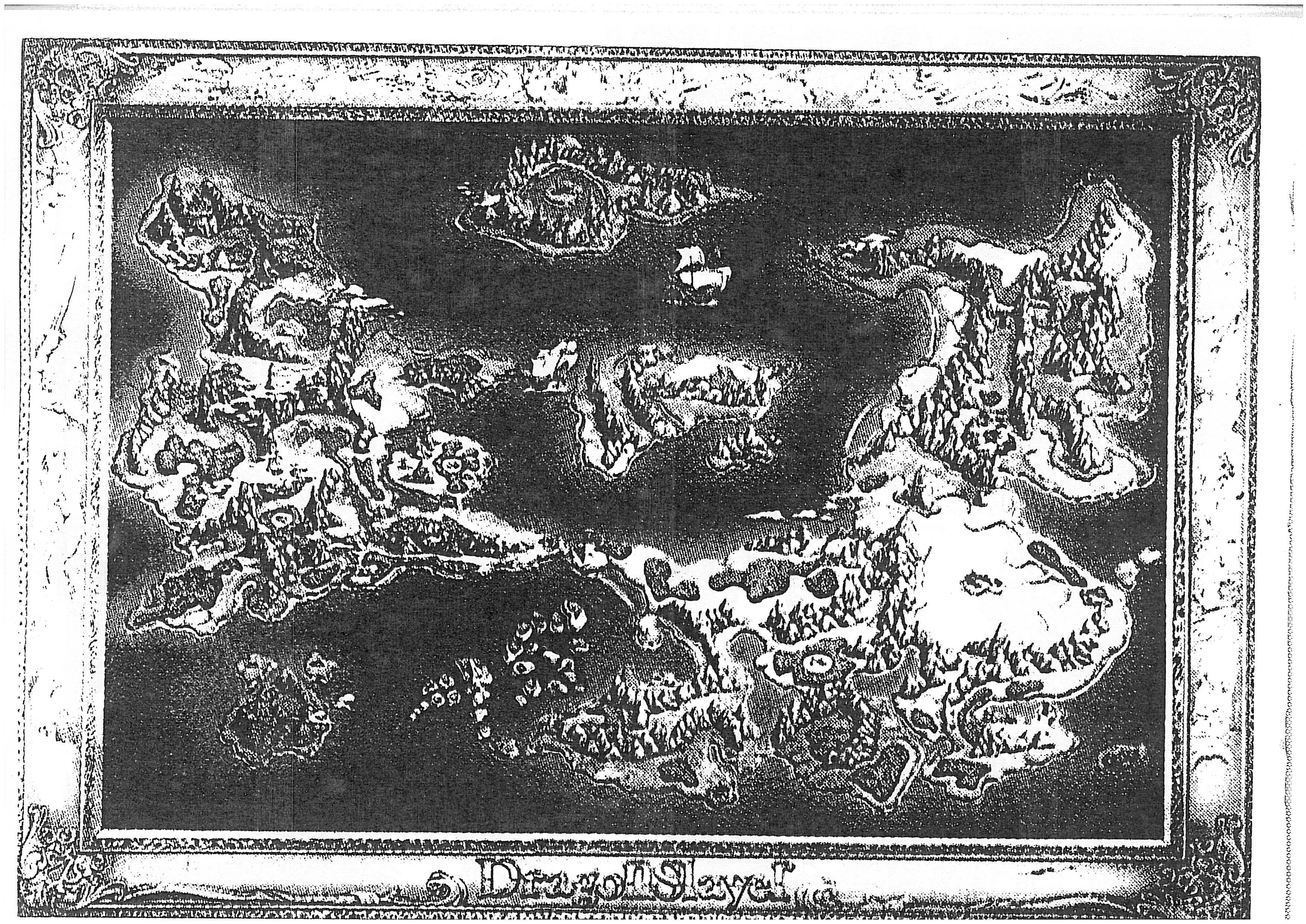
OS GUSTARIA TENER LAS MUSICAS DEL XAK2,DISK STATION32, YS3 ,DRAGON SLAYER6,ETC... (GRABACION DE COMPACT DISC Y EN ESTEREO.APARTE VENDO JOYSTICK TERMINATOR POR 1.500 PTS;CHIP DE SCC POR(3.000);CARTUCHO DE DRAGON SLAYER 4(7.000); DISC STATION 32(7.500); Y LOS Nº SIGUIENTES DE MSX CLUB:53,56,57,58, 59,65,66,69,73,79,80. LLAMAR A RAMON.TLF(93) 3385644

VENDO 2 PROGRAMAS DE MSX: MID-GARTS (4.000) FLEET COMMANDER II,MSX2 Y T. R(6.000).FRANCISCO JESUS MARTOS.952-259470

VENDO POR CAMBIO AL 2+, T.R,ORDENADOR H9-F9S CON CASSETTE BITCORDER SDC-600,CABLES,JUEGOS.. POR 30.000 PTS.Y ME GUTARIA CAMBIAR MSX HB-20 CON CASSETTE,CABLES Y JUEGOS POR FM-PAK O MUSIC MODULE.ESCRIBIR A: ANDREU TORRES GARCIA RDA.COLLSALARCA 207 B 6º 1ª,08207-BARCELONA. O LLAMAR POR LAS TARDES LAVORABLES MENOS LOS MARTES.(93)7235417

VENDO MSX2+ CON 256K, CARTUCHO,JOYSTICK,ADAPTADOR RGB-EURO Y PROGRAMAS.POR 100.000 PTS. NEGOCIABLES.INTERESADOS LLAMAR AL TLF.(93)398-1387(DE 13:30-15:20)O A LAS 22:00H.PREGUNTAR POR JULIO GENTO

ME GUSTARIA CONTACTAR CON EL MAYOR Nº DE USUARIOS DE MSX2 DE ESPAÑA.ENVIAD LISTA A: JUAN CARLOS MARTIN LANZAS,PASEO DE LARIOS EDF ANA CRISTINA 2,4º B TORRE DEL MAR C.P.29740 MALAGA.TLF.(95)2540002


Dragon Slayer